

Игра в жизни младшего подростка: НОВЫЕ СМЫСЛЫ И ЦЕЛИ

С. М. Платонова¹; Н. П. Глухова²

¹ Ленинградский государственный университет имени А. С. Пушкина,
Санкт-Петербург, Российская Федерация

² ГБОУ № 525 с углублённым изучением английского языка Московского района,
Санкт-Петербург, Российская Федерация

Введение. Общеизвестно, что игровые технологии являются средством повышения эффективности обучения. Однако игра как интерактивная обучающая технология продолжает быть недостаточно распространённой, а в последние годы учителя говорят о том, что она создаёт проблемы в общении, конфликты, случаи отказа от участия. Не понимая ключевых особенностей современных школьников, трудно оценить эффективность тех или иных методов, используемых в образовании. Применение игры в обучении крайне актуально для младших подростков, так как в этот возрастной период у них снижается учебная мотивация, успешность обучения, возникают сложности в межличностном общении. Целью нашего исследования стало выявление степени готовности современных школьников участвовать в игровой деятельности, а также особенностей организации дидактических игр в них.

Материалы и методы. Для решения поставленных задач был использован комплекс взаимодополняющих методов исследования: анализ научных источников по проблеме исследования, анкетирование, беседа, статистическая обработка результатов. В исследовании были задействованы 72 обучающихся шестых классов. Организация исследования включала создание портрета подростка на основе современных исследований. Для эмпирической проверки отношения школьников к играм и включённости подростка в этот вид деятельности использован опрос учащихся.

Результаты. Анкетирование шестиклассников показало, что в их прошлом и настоящем отсутствует насыщенный опыт игры в реальной жизни. В результате освоения игры как вида творческой деятельности, в котором ребёнок становится полноправным субъектом, для большинства участников не произошло. Младшие подростки не умеют соблюдать правила, адекватно переживать проигрыш, доводить игру до конца в случае затруднений, не умеют придумывать и организовывать игры. Но, несмотря на влияние компьютерных игр, у подростков сохраняется интерес к игровой деятельности, их особенно привлекают коллективные и командные игры. У современных младших подростков публичный характер учебной игровой деятельности, привлекающая внимание позиция, роль водящего, возможность неуспеха, проигрыша вызывают заметное напряжение. Ресурсом для вовлечения в игру является сохранение интереса к игре, наличие, по оценке самих детей, волевых качеств, желания учиться новому, преодолевать трудности, придумывать свои игры и правила.

Обсуждение и выводы. Новые смыслы игры в современной школе заключаются в необходимости её применения не только как средства повышения учебной мотивации, но и как значимого инструмента развития личности, способа коррекции существующих проблем, среди которых обеднение общения детей со сверстниками, погружённость в виртуальный мир, ощущение отторжения от учебного процесса, низкий уровень коммуникативной компетентности, рост тревожности, неверия в себя, затруднений при выработке и соблюдении правил, анализе и планировании. Современные дети не получают полноценного игрового опыта, живые игры заменили игры виртуальные, поэтому они не умеют и боятся играть, не справившись за своим аватаром. Новые подходы к игре предполагают понимание необходимости начать с игр, вызывающих удовольствие и радость как от проигрыша, так и от выигрыша, чтобы мотивация к игре стала выше. В дальнейшем важно ориентироваться на поддержку, стимулирование игровой активности и создание ситуации успеха в игре. Затем постепенно вовлекать в придумывание и проведение дидактических игр, формирование посредством игры умения быть успешными авторами, коммуникаторами, организаторами.

Ключевые слова: современный младший подросток, готовность к игровой деятельности, игра, игровая технология.

Для цитирования: Платонова С. М., Глухова Н. П. Игра в жизни младшего подростка: новые смыслы и цели // Вестник Ленинградского государственного университета имени А. С. Пушкина. – 2025. – № 2. – С. 68–83. DOI: 10.35231/18186653_2025_2_68. EDN: EUUPTV

Learning Games in the Young Teenagers' Life: New Meaning and Aims

Svetlana M. Platonova¹, Natalya P. Glukhova²

¹ Pushkin Leningrad State University,
Saint Petersburg, Russian Federation

² State Budgetary Educational Institution No. 525 with in-depth study of the English language,
Saint Petersburg, Russian Federation

Introduction. The statement that playing technologies are the method of including teenagers in educational process, stirring up of internal resources and increasing of learning efficiency is well-known. But interactive playing technology is not so often used as the part of education. Moreover, it is said that games make children feel too relaxed and create a lot of problems in the educational process. Without understanding of particular features of modern teenagers it is very difficult to estimate the efficiency of different methods used in education. The use of games in teaching is very actual for young teenagers as this period is characterized by decreasing of motivation and success in studying, increasing of problems in communication. The aim of this research is to understand the readiness of modern teenagers to take part in game activities and the organization of playing in different ways.

Materials and methods. This article is based on the method of content analysis of theoretical literature devoted to the problem of growing up of young teenagers, the difference in the psychological and intellectual development happened later years. This work will involve a combination of further literature studies, theoretical analysis and the results of questionnaires. As the result this work includes the description of modern teenagers' portrait. The study also involves the answers of 72 sixth – form students. The results of students' survey were used for empiric verification of inclusion in this kind of activity.

Results. The analysis of scientific researches and surveys done among modern sixth – formers showed the lack of playing activity and playing experience in real life. As the result they haven't mastered the ability of playing but this ability could let the child become the subject of this activity. Young teenagers cannot follow the rules, overcome the difficulties, bring the game to the end, create and organise games. But nowadays despite of influence of modern gadgets and technologies and the lack of communication, young teenagers are ready to take part in gaming activities in different forms – as participants and creators. Up-to-date teenagers feel tension because of public attention, leading roles, the situation of failure. The resource for involving in playing is the interest to games, wish and possibility to learn something new, overcome difficulties and create their own rules.

Discussion and conclusion. New meanings of games in modern study are concluded in the necessity of their application in studying process. This application can be used not only as the method of increasing learning motivation but also as the instrument of personality development and correction of existing problems: low social skills, addiction to virtual life, estrangement from educational process, increasing anxiety, uncertainty, difficulties with following rules, analysis and planning. Modern children haven't received valuable experience of playing games – real games are replaced with virtual ones and as the result children cannot play in real life. New methods of using games mean, that we should start with games which stimulate the pleasure and fun despite of winning and losing to create the motivation to games activities. Then it is very important to support and stimulate gaming activity and create the situation of success. After that it is possible to create and play new didactic games and thanks to this process to form the ability of being authors, organizers and communicators.

Key words: modern young teenagers, readiness to the gaming activity, game, playing technology.

For citation: Platonova, S. M., Glukhova, N. P. (2025) Igra v zhizni mladshogo podrostka: novy'e sm'y'sly' i celi [Learning Games in the Young Teenagers' Life: New Meaning and Aims]. *Vestnik Leningradskogo gosudarstvennogo universiteta imeni A. S. Pushkina – Pushkin Leningrad State University Journal*. No. 2. Pp. 68–83. (In Russian). DOI: 10.35231/18186653_2025_2_68. EDN: EUUPTV

Введение

Общепризнанным является утверждение о том, что игровые технологии обеспечивают включение учащихся в образовательный процесс, активизацию их внутренних ресурсов, актуализацию применения учебного материала и благодаря этому повышают эффективность обучения. Автором первых дидактических игр можно считать народ, подметивший восприимчивость маленьких детей к обучению с помощью игр и игрушек. Однако игра как интерактивная обучающая технология продолжает быть недостаточно распространённым компонентом обучения, а в последние годы учителя говорят о том, что она расхолаживает детей, создаёт лишние проблемы в общении, что дети не хотят и не умеют играть. При планировании образовательных и воспитательных программ уделяется крайне мало внимания изменениям, произошедшим с детьми в последние десятилетия. Учёт таких изменений позволит точнее оценить и повысить эффективность методов, используемых в воспитании и образовании детей.

Целью нашего исследования стало выявление степени желания и готовности современных школьников участвовать в игровой деятельности, а также особенностей организации игр в них. Акцентирование внимания в нашем исследовании на младшем подростковом возрасте обусловлено тем, что в этот период у детей происходит снижение учебной мотивации, успешности обучения, что делает применение игровых технологий особенно актуальным [5].

Обзор литературы

Разработкой теории игры, её методологических основ, выяснением социальной природы игры, её значения для развития личности ребёнка в отечественной педагогике занимались Л. С. Выготский, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин и др. Так, Л. С. Выготский отмечал, что в игре возможны высокие достижения ребёнка, которые завтра станут его средним реальным уровнем [2]. Игра облегчает процесс восприятия информации и её усвоения, так как стимулирует алгоритм произвольного запоминания, волевые усилия, интерес к учебной деятельности. Стремясь выиграть, ребёнок без напряжения пробует действия в новых обстоятельствах, осваивает новые умения. Теоретическую базу использования игровых технологий в обучении создавали В. Г. Алексеев,

Б. Г. Ананьев, В. М. Демин, А. А. Деркач, Г. К. Селевко, М. Ф. Стронин, В. И. Устиненко, Г. П. Щедровицкий, В. А. Яковлев и др.

Исследованиями поколения 2000-х занимались различные отечественные педагоги и психологи, среди которых можно отметить социально-антропологические, психологические, педагогические работы А. В. Ипатова, М. И. Гореликова, Т. Д. Марцинковской, М. Р. Мирошкиной, А. В. Мудрик, С. Д. Полякова, В. С. Собкина, Д. И. Фельдштейна и др. Так, М. Р. Мирошкина, характеризуя это поколение, называет его «поколением глобальных детей», имеющих неограниченные возможности работы с информацией и независящих от взрослых для её получения [9]. Согласно исследованиям названных выше авторов, в развитии современного подростка под влиянием погруженности в виртуальную реальность, изменения образа жизни и других факторов прослеживаются следующие тенденции:

– Любознательность и широта интересов, свойственные этому возрасту¹, сменились, по мнению Д. И. Фельдштейна, низким уровнем любознательности и активности в результате чрезмерной погруженности в виртуальный мир [13]. А. В. Сапа отмечает, что современные подростки подвержены краткосрочным увлечениям, для них характерна поверхностность суждений и неразвитость склонности к системному анализу [11].

– Формирование абстрактного мышления, гипотетико-дедуктивных схем и аналитических способностей, являющихся, по мнению Л. С. Выготского [2], центральной функцией всей познавательной активности подростка. В настоящее время все это сменилось значительными затруднениями при осмыслении информации, формулировке суждений, установлении причинно-следственных связей, выполнении обобщения, классификации и т. д., что было отмечено в отчёте Института развития, здоровья и адаптации ребенка², раскрыто в рамках диссертационных исследований М. И. Гореликова [4].

– Как показали исследования А. В. Ипатова, вместо развития внимания подростка почти до уровня взрослого человека, наблюдается усугубляющаяся тенденция проявлений неусидчивости и нетерпеливости, невозможности и нежелания со-

¹ Практическая психология образования: учебное пособие / под ред. И. В. Дубровиной. 4-е изд. СПб.: Питер, 2004. 416 с.

² ФГБНУ «Институт развития, здоровья и адаптации ребенка» Отчет о выполнении государственного задания в 2023 году.

средоточиться длительное время на какой-то деятельности, повышенная возбудимость и впечатлительность, что ранее было признаками исключительно младшего школьного возраста [7].

– Развитие активных связей со сверстниками, желание признания со стороны окружающих сменилось проблемами в социальной компетентности, что проявляется в неумении договариваться, обосновывать свою точку зрения и принимать мнение других. М. Р. Мирошкина [9], А. В. Сапа [11] обращают внимание на то, что современные подростки отличаются меньшей терпеливостью и терпимостью, склонностью к повышенной конфликтности, острой реакцией на критику, стремлением быть поощряемыми и ожиданием высокой оценки своей деятельности от окружающих.

Таким образом, дети разительно изменились. Можно согласиться с Е. М. Шамис [15] в том, что сегодня наиболее важные вопросы касаются облика новых поколений, которые во многом отличаются от предыдущих, и это ставит вопрос коррекции учебного процесса для эффективного взаимодействия с ними.

В свою очередь, Н. В. Богачева и Е. В. Сивак [1] пишут, что в ряде исследований современных подростков имеются противоречивые результаты, а некоторые приписываемые им характеристики могут быть реакцией на многозадачность и являются одинаковыми для детей и взрослых, чем подчёркивают необходимость дальнейшего изучения особенностей поколения Z. Вопрос о специфике игрового опыта современных детей, особенностях их желания, способности и умения играть, усваивать в игре учебный материал не был предметом специального изучения. Эти вопросы мы попытаемся рассмотреть в данной статье.

Материалы и методы

Для решения поставленных задач был использован комплекс взаимодополняющих методов исследования: анализ научных источников по проблеме исследования, анкетирование, беседа, статистическая обработка результатов. В исследовании были задействованы 72 обучающихся шестых классов. Организация исследования включала психолого-педагогический анализ портрета современного подростка на основе современных исследований и теоретическое моделирование. Для эмпирической проверки отношения школьников к играм, их

умения играть и включённости в этот вид деятельности использовано анкетирование учащихся.

Результаты

Какова роль игры в жизни современного ученика 11–13 лет? Нами было проведено анонимное анкетирование среди 200 учащихся 5–7 классов из двух школ Санкт-Петербурга, № 411 и № 525. Основной целью исследования было выявление отношения младших подростков к использованию игровых технологий в обучении и их умения включаться в игровую деятельность. Один из вопросов данной анкеты был направлен на выявление предпочитаемых форм урочной работы, среди которых предлагалась проектная, исследовательская, самостоятельная, игровая, творческая деятельность. Анализ ответов на данный вопрос показал, что 43,5 % младших подростков отметили предпочтительность игры и игровой деятельности, этот вариант ответа оказался лидером. Опираясь на данные результаты, можно утверждать, что игровая деятельность привлекательна для школьников. Возможно, дети выбирали то, что показалось им менее сложным, и нетрудозатратным.

Но желание принимать участие в игровой деятельности не означает готовности и умения детей играть. Для определения уровня готовности школьников к этому виду деятельности было проведено анкетирование обучающихся 6-х классов ГБОУ № 525 «Я и игра». В анкетировании приняли участие 72 ученика, охарактеризуем результаты анкетирования.

На вопрос: «Любишь ли ты играть?» утвердительно ответили 85 % опрошенных. Вариант «не люблю» не выбрал никто, 15 % выбрали вариант ответа «иногда», что может говорить о том, что в ряде случаев игровая деятельность вызывает напряжение или какие-то отрицательные эмоции.

Важно было выяснить, какие игры предпочитают школьники. Обучающиеся могли выбрать несколько вариантов ответа. Ответы подростков распределились следующим образом: компьютерные игры – 81 %, настольные – 55 %, подвижные – 52 %, спортивные – 45 %, словесные – 26 %, интеллектуальные – 12 %. Спортивные игры чаще выбирали мальчики, словесные – девочки. На просьбу назвать свою любимую игру ученики также привели, главным образом, названия компьютерных игр. Данные

результаты подтверждают, что младшие подростки в настоящее время предпочитают виртуальный мир реальному. Кроме того, погруженность в виртуальный мир косвенно свидетельствуют об отсутствии регулярного круга реального общения у многих детей. Лидером среди игр стали компьютерные игры, хотя именно компьютеризация является основным влияющим негативно на развитие детей фактором, и мы понимаем настоящую необходимость вовлечения детей в живые контактные игры.

Е. М. Шамис, анализируя поколение X (1960–1980 гг.) установила, что в игре это поколение училось осваивать территории и открывать новые области знаний, быстро реагировать на нестандартную ситуацию и находить выход, действовать в разнополых и разновозрастных командах, мыслить нестандартно, жить в гармонии с природой, работать руками и пр. [16]. Поколение Z потеряло игровые традиции, которые, например М. В. Осорина, рассматривала как основу существования детской субкультуры [9]. Какие игры сохранились? Как они влияют на детей?

Соотношение интереса к интеллектуальным и к компьютерным играм – один к семи, т. е. уровень интереса к интеллектуальным играм крайне низкий. Исследуя возрастные особенности детей 10–12 лет, А. С. Горев установил, что в этом возрасте функциональная организация мозга близка к таковой у взрослых [3], и младшие подростки испытывают потребность в его тренировке. У подростков возникает интерес к интеллектуальным играм – «да-неткам», логическим загадкам (например: «На какой вопрос нельзя ответить «да»?», «Каких камней нет в реке?»), головоломкам, рисуночным загадкам и пр. [10]. Для успешного участия в интеллектуальных играх необходимы такие качества ума, как смекалка, эрудиция, наблюдательность, умение сопоставлять факты, анализировать, комбинировать, находить связи и зависимости – то, что в совокупности составляет интеллектуальные способности человека. Отсутствие желания участвовать в таком виде деятельности или замена интеллектуальных игр на решение задач в рамках компьютерной игры может свидетельствовать о недостаточности условий для решения возрастных задач когнитивного развития современных подростков.

Для выявления игрового опыта обучающихся был задан вопрос о том, с кем играют подростки – с родителями, родствен-

никами, с дворовой компанией, одноклассниками. Около 50 % участников опроса отметили, что они редко играют в кругу семьи (с родителями, братьями, сёстрами) и не имеют устойчивой компании друзей, с которой они могли бы играть в свободное время. Дворовая компания, которая, по мнению М. В. Осориной, является основным институтом социализации и накопления игрового опыта [11], отсутствует у 54 % опрошенных. Данные результаты говорят о недостаточном опыте игрового взаимодействия и отсутствии сформированного поля возможностей для развития умения играть. Повлиять на внешние факторы, обуславливающие жизнь ребёнка, достаточно сложно, но само образовательное учреждение может стать местом, устраняющим этот дефицит, а для этого в школе можно и нужно играть.

Игра многофункциональна, среди её функций оздоровительная, релаксационная, гедонистическая, функция переключения. На вопрос: «Когда ты играешь, то устаёшь или, наоборот, отдыхаешь?», большинство (64 %) подростков выбрало ответ «когда как», 30 % полагают, что они отдыхают, а 6 % – что устают. Уточняющая беседа показала, что ученики устают больше всего в спортивных играх, испытывая приятную физическую усталость, и в компьютерных играх. При этом обучающиеся понимают, что компьютерные игры вызывает усталость глаз, напряжение, часто раздражение.

Важным показателем освоения игровой деятельности в младшем школьном возрасте является наличие способности организовывать игры и придумывать игры самому. Мы задали вопросы о сформированности таких умений у младших подростков. На вопрос «Предлагаешь ли ты игры своим одноклассникам?» ответы распределились таким образом: да – 44 %, иногда – 42 %, нет – 24 %. На вопрос «Придумываешь ли новые игры?» мы получили ответы: да – 20 %, иногда – 28 %, нет – 62 %. Таким образом, освоение игры как вида творческой деятельности, в котором ребёнок становится полноправным субъектом, не произошло для большинства наших респондентов.

Многие исследователи сходятся во мнении, что придумывание игр – это акт творчества, он указывает на наличие творческого воображения, инициативы, самостоятельности. Н. И. Чернецкая пишет: «В случае осознания подростком значимости творческого мышления, оно для него становится

субъективно-значимым» [15, с. 90]. Игра обладает большим потенциалом для того, чтобы творчество стало необходимостью и потребностью. Мы можем при этом опираться на желание самих школьников научиться придумывать игры и делать это самостоятельно, о чём в анкетировании заявило 68 % младших подростков. Более того, дети готовы проявлять достаточное упорство в процессе игры: две трети участников готовы учиться играть, даже если что-то не получается, что говорит о большом потенциале использования игр в учебном процессе.

Нас интересовали различные характеристики, раскрывающие освоение детьми игровой деятельности, для чего мы задали им ряд вопросов, приведённых в таблице.

Таблица

Результаты анкетирования по вопросам отношения к игре и оценке освоения младшими подростками игровых умений

№ п/п	Вопросы анкеты	Распределение ответов на вопрос, в %		
		Да	Иногда	Нет
1	Важно ли для тебя выигрывать?	38	48	14
2	Умешь ли проигрывать спокойно?	54	32	14
3	Готов ли ты продолжать игру, если что-то не получается?	75	22	3
4	Есть ли игры, которые никак не удавались, а ты всё-таки научился в них играть?	59	5	24
5	Всегда ли ты соблюдаешь правила игры?	50	29	21
6	Любишь ли ты играть в команде?	57	24	19
7	Важно ли для тебя быть капитаном команды?	27	27	46
8	Активно ли ты проявляешь себя в команде?	59	29	12
9	Хотел бы ты сам проводить игру?	44	24	32
10	Хотел бы ты сам придумывать правила игры?	54	32	14
11	Можешь ли ты закончить игру вовремя?	43	43	14
12	Предлагаешь ли игры своим одноклассникам?	43	36	21
13	Хотел бы ты играть в театр, ставить сценки?	36	14	50
14	Тебе нравится быть актёром?	43	16	41
15	Интересно ли тебе было попробовать себя режиссёром?	50	21	29
16	Хотел бы ты попробовать себя в роли художника – оформителя?	48	24	28
17	Любишь ли учить других играть?	43	43	13
18	Знаешь ли русские народные игры?	52	24	24

Прокомментируем некоторые данные таблицы. Для 86 % респондентов важен выигрыш (для 48 % из них – иногда). Стремление только выигрывать и болезненная реакция

на проигрыш могут говорить о различных психологических сложностях ребёнка, таких как заниженная самооценка, отсутствие опыта игры, боязнь негативной оценки, страх потери своего статуса, неумение справляться с эмоциями. Так, 46 % опрошенных написали, что они пока не умеют проигрывать спокойно. Игра – это пространство для формирования такого важного навыка, как умение проигрывать с достоинством и выигрывать со скромностью, умение получать удовольствие от процесса деятельности, а не только от выигрыша. Получая опыт успеха и неудачи, дети готовятся к успешному проживанию сложных событий во взрослой жизни.

Игра является одним из средств волевого развития, так как в ней дети учатся преодолевать трудности, доигрывать её до конца [16]. На вопрос «Готов ли ты продолжать игру, если что-то не получается?», ответили утвердительно 75 % респондентов, 59 % опрошенных сообщили, что, несмотря на первоначальные неудачи в игре, они всё-таки научились играть. Это показывает наличие ресурсов для волевого развития учащихся и в компьютерных играх, хотя, конечно, преодоление трудностей облегчается возможностью сохранения игры, использования подсказок тех, кто прошёл игру и пр. Частью волевых проявлений является способность закончить игру вовремя. Этим умением, по оценке самих детей, обладает лишь 43 % школьников. Для многих сегодня сложно закончить компьютерную игру и перейти к домашним делам, к урокам.

Одним из элементов игры являются игровые правила и обязательность их выполнения. Игра учит умению соблюдать правила как жизненно важному навыку. Если в команде игроков кто-то преднамеренно их нарушает, группа может решить удалить его из игры, применить к нему какие-то санкции. Неожиданным результатом опроса стало то, что всегда соблюдают правила игры лишь 50 % участников анкетирования, не соблюдают правила игры – 20 % опрошенных, остальные делают это иногда. 54 % шестиклассников написали, что хотели бы сами придумывать правила игры, что может говорить о понимании значимости точности формулировок правил и связанной с этим необходимости их додумывать, дорабатывать.

Выражение «игра без правил» используют для действий человека, которые являются аморальными, коварными. Нес-

формированность умения играть по правилам является результатом отсутствия у детей опыта участия в масштабных командных играх, традиционных для детской субкультуры нашей страны, таких как лапта, казаки-разбойники, стрелки, ромбы, тринадцать палочек и пр. На вопрос «Знаешь ли русские народные игры?» лишь 52 % опрошенных ответили утвердительно. Уточняющая беседа показала, что дети имели в виду игры, которые предлагались им в детском саду, на праздничных мероприятиях, на уроках физкультуры, например: платочек, золотые ворота, ручеек, прятки, жмурки.

Одним из решений проблемы будет активизация участия младших подростков в командных играх, что позволит детям накопить опыт оценки результатов игры каждой команды с учётом соблюдения предложенных правил. Например, в предметной игре будет правило – при выполнении задания не использовать интернет-ресурсы, печатные издания и пр.

Нами были заданы вопросы об интересе младших подростков к командным играм. Так, 57 % всех опрошенных отметили, что участвуют в командных играх с удовольствием, при этом почти две трети ребят утверждают, что в команде они проявляют себя достаточно активно, а оставшаяся часть проявляет себя так только ситуативно. Эти ответы демонстрируют важность для детей общения со сверстниками, наличие желания с ними активно взаимодействовать. Ярко выраженное стремление быть капитаном команды продемонстрировали 27 % опрошенных, для большинства это неважно. Возможно, подростки понимают, что быть капитаном не только почётно, но и ответственно. В школе зачастую используются познавательные командные игры-соревнования, в ситуации проигрыша команда расстраивается и винит кого-то из членов, в том числе, капитана.

Стремясь сделать игру активным элементом обучения, мы решили узнать, хотят ли этого дети. На вопрос «Хотел бы ты сам проводить игру?», ответили утвердительно 44 % опрошенных, отрицательно – 32 % детей. Сами придумывать игры хотели бы 54 % детей, учить других детей играть любят 43 % младших подростков. Важной частью дидактических игр являются игры-театрализации. Мы ожидали, что эта деятельность будет привлекательной для большинства детей. Однако отве-

тили, что не хотят играть в театр, ставить сценки 50 % респондентов, не нравится быть актёром – 41 % шестиклассников. Деятельность режиссёра оказалась более привлекательной для детей – попробовать себя в роли режиссёра хотят 50 % детей, попробовать себя оформителем – 48 %. Роль режиссёра позволяет командовать, руководить, но не быть на виду при выступлении. Ресурсом для участия в театральной деятельности является и та группа, которая выбирала вариант ответа «иногда», но необходимо уточнять, от чего зависит их желание или нежелание заниматься театром.

Подводя итог анкетированию, можно сказать, что несмотря на огромное влияние на жизнь современных школьников информационных технологий и отсутствие богатого игрового опыта в реальной жизни, младшие подростки готовы к участию в игровой деятельности в различных формах – в качестве участников, организаторов и творцов. У младших подростков сохраняется большой интерес к игровой деятельности, детей особенно привлекают коллективные и командные игры, которые, как пишет Д. И. Фельдштейн [13], создают условия для общения, для удовлетворения характерного для периода взросления интереса подростка к собственной личности, возможности изменить, улучшить свои физические и психические качества.

Для успешного включения в игру необходим учёт особенностей сегодняшних младших подростков, у которых публичный характер игровой деятельности, возможность проигрыша вызывает заметное напряжение. Поэтому педагогу лучше начать с игр, вызывающих азарт, радость, удовольствие и от проигрыша, и от выигрыша, чтобы мотивация к игре стала выше. Например, если использовать игры «Скажи иначе», «Испорченный телефон», «Крокодил», предлагая для загадывания изученные на уроках термины, можно получить положительные эмоции, снять страх неудачи, боязнь быть водящим и другие возможные проблемы.

В дальнейшем важно ориентироваться на поддержку, положительное стимулирование игровой активности при помощи оценок по предмету и через создание ситуации успеха в игре. Если ученик изготовит дома настольную игру, например «Найди домики для понятий», «Установи термины-подписи на рисунке», это позволит ему получить оценки за её создание, а затем создаст ситуацию успеха при проведении

игры с придуманным им игровым материалом для одноклассников. Далее важно постепенно вовлекать в придумывание и проведение дидактических игр, формирование посредством игры умения быть успешными авторами, коммуникаторами, организаторами. Дети при помощи педагога могут разрабатывать интеллектуальный хоккей, предметные викторины, игры-испытания, квесты, придумывать кейсы и пр.

Потенциал игры в социальном, нравственном, гражданском воспитании младших подростков и инструментовка их вовлечения в интерактивные, народные, организационно-деятельностные игры становятся предметом современных исследований [6, 8]. Таким образом, у школьников есть потребность в педагогически организованных играх, игра обладает колоссальным обучающим и развивающим потенциалом, но вследствие изменения самих детей и их игрового опыта, требует от современного педагога более сложного педагогического инструментария, определённой последовательности вовлечения в игру, продуманной системы стимулирования игровой активности.

Обсуждение и выводы

Таким образом, проведённый анализ научных исследований позволяет сделать вывод о значительных отличиях в современных детях, происходящих под влиянием изменения образа жизни, современных информационных технологий и других факторов. Существенные отличия от подростков предыдущих поколений отражаются на потребности обучающихся в игре, на их способности играть, усваивать в игре учебный материал.

Выполненное нами практическое исследование позволило установить, что игровая деятельность привлекательна для школьников. Однако анкетирование шестиклассников показало, что они в настоящее время предпочитают виртуальный мир реальному, редко играют в кругу семьи и большинство из них не имеет устойчивой компании друзей, с которой они могли бы играть в свободное время. Освоение игры как вида творческой деятельности, в котором ребёнок становится полноправным субъектом, не произошло для большинства наших респондентов. Младшие подростки не стремятся полностью соблюдать правила, не умеют адекватно переживать проигрыш, доводить

игру до конца в случае затруднений, придумывать и организовывать игры. Отсутствие необходимого игрового опыта привело к недостаточному развитию регулятивных и коммуникативных умений, которые традиционно развивались в игре.

В современной школе игра необходима не только как образовательная технология, но как способ решения существующих проблем, самыми актуальными из которых являются обеднение общения детей со сверстниками, рост одиночества, тревожности, растерянности, неверия в себя, погруженности в виртуальный мир, затруднений при анализе и планировании, низкий уровень коммуникативной компетентности. Дети хотят играть, особенно в командные игры, но большинство из них не готовы занимать привлекающую к ним внимание игровую позицию, быть лидерами.

Педагогам необходимо, начав с известных игр, побуждать детей придумывать и создавать свои игры, организовывать их, контролировать правильность игровых действий. Благодаря организации игровой деятельности у подростков может быть сформирован опыт принятия неудач, активного включения в интеллектуальную деятельность, сотворчества, успешной коммуникации. Кроме того, вовлечение их в игровую деятельность создаёт условия для сплочения классного коллектива, повышения уровня учебной мотивации, основанного на сохранении в этом возрасте большого интереса к игре, наличии волевых качеств детей, желании обучаться новому, придумывать свои игры и правила. Таким образом, сегодня важно использовать игру не только как образовательную технологию, но как инструмент развития умения обучающихся быть успешными организаторами, коммуникаторами, фантазёрами, артистами, мыслителями, деятелями и т. д.

Список литературы

1. Богачева Н. В., Сивак Е. В. Мифы о «поколении Z». – М.: НИУ ВШЭ, 2019. – 56 с.
2. Выготский Л. С. Детская психология // Собрание сочинений: в 6 т. – Т. 4. – М.: Педагогика, 1984. – С. 217–219.
3. Горев А. С. ЭЭГ-анализ возрастных особенностей влияния произвольной релаксации на когнитивную деятельность у детей 10–12 лет // Новые исследования. – 2015. – № 1 (42). – С. 16–26.
4. Гореликов М. И. Психолого-педагогический портрет современного подростка // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Педагогика. – 2018. – № 4. – С. 29–38. DOI: 10.18384/2310-7219-2018-4-29-38.

5. Ермизина Ю. А. Пути развития познавательного интереса у подростков // Молодой учёный. – 2016. – № 9. – С. 1107–1113.
6. Жданова С. Н., Чиркова А. А. Интерактивная игра как средство формирования созидательной позиции подростка: монография. – Чебоксары: Среда, 2019. – 76 с.
7. Ипатов А. В. Психология аутодеструктивного поведения подростков: монография. – М.: РУСАЙНС, 2019. – 288 с.
8. Лахин Р. А. Социально – нравственное воспитание детей и подростков средствами народной игры // Сибирский педагогический журнал. – 2008. – № 3. – С. 352–356.
9. Мирошкина М. Р. Интерпретации теории поколений в контексте российского образования // Ярославский педагогический вестник. – 2017. – № 6. – С. 30–36.
10. Осорина М. В. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых. – СПб.: Питер, 2021. – 448 с.
11. Сапа А. В. Поколение Z – поколение эпохи ФГОС // Инновационные проекты и программы в образовании. – 2014. – № 2. – С. 24–30.
12. Фельдштейн Д. И. Проблемы формирования личности растущего человека на новом историческом этапе развития общества // Образование и наука. – 2013. – № 9 (108). – С. 3–23.
13. Фельдштейн Д. И. Трудный подросток. – М.: Издательство Московского психолого-социального института; Воронеж: Издательство НПО «МОДЭК», 2008. – 206 с.
14. Чернецкая Н. И. Особенности развития творческого мышления в младшем школьном и подростковом возрасте // Концепт. – 2012. – № 8. – С. 84–91.
15. Шамис Е. М., Никонов Е. Теория поколений: необыкновенный Икс. – М.: Университет «Синергия», 2016. – 140 с.
16. Эльконин Д. Б. Избранные психологические труды. – М.: Педагогика, 1989. 560 с.

References

1. Bogacheva, N. V., Sivak, E. V. (2019) *Mify`o "pokolenii Z"* [Myths about the "generation Z"]. Moscow: NIU VShE'. (In Russian).
2. Vygotskij, L. S. (1984) *Sobranie sochinenij V 6 t. T.4: Detskaya psihologiya* [Collected works: In 6 vols. Vol. 4: Child psychology]. Moscow: Pedagogika. Pp. 217–219. (In Russian).
3. Gorev, A. S. (2015) *ĖĖG-analiz vozrastnykh osobennostej vlijanija proizvol'noj relaksacii na kognitivnuju dejatel'nost' u detej 10–12 let* [EEG analysis of age-related features of the effect of voluntary relaxation on cognitive activity in children aged 10–12 years]. *Novye issledovanija – New research*. Vol. 1 (42). Pp. 16–26. (In Russian).
4. Gorelikov, M. I. (2018) *Psihologo-pedagogicheskij portret sovremennogo podrostka* [Psychological and pedagogical portrait of a modern teenager]. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta – Bulletin of the Moscow State Regional University*. Seriya: Pedagogika. Vol. 4. Pp. 29–38. (In Russian).
5. Ermizina, Yu. A. (2016) *Puti razvitiya poznatel'nogo interesa u podrostkov* [Ways of developing cognitive interest in adolescents]. *Molodoj uchyonyj – Young scientist*. Vol. 9. Pp. 1107–1113. (In Russian).
6. Zhdanova, S. N. Chirkova, A. A. (2019) *Interaktivnaya igra kak sredstvo formirovaniya sozidatel'noj pozicii podrostka*. [Interactive game as a means of forming a creative position of a teenager]: monografiya. Cheboksary': Sreda. (In Russian).
7. Ipatov, A. V. (2019) *Psihologiya autodestruktivnogo povedeniya podrostkov* [Psychology of autodestructive behavior of adolescents]: monografiya. Moscow: RUSAINS. (In Russian).
8. Laxin, R. A. (2008) *Social'no-nravstvennoe vospitanie detej i podrostkov sredstvami narodnoj igry`* [Socio-moral education of children and adolescents by means of folk games]. *Sibirskij pedagogicheskij zhurnal – Siberian Pedagogical Journal*. Vol.3. Pp. 352–356. (In Russian).
9. Miroshkina, M. R. (2017) *Interpretacii teorii pokolenij v kontekste rossijskogo obrazovaniya*. [Interpretations of the theory of generations in the context of Russian education]. *Yaroslavskij pedagogicheskij vestnik – Yaroslavl Pedagogical Bulletin*. Vol. 6. Pp. 30–36. (In Russian).
10. Osorina, M. V. (2021) *Sekretnyj mir detej v prostranstve mira vzroslyx* [The secret world of children in the space of the adult world]. Saint Petersburg: Piter. (In Russian).
11. Sapa, A. V. (2014) *Pokolenie Z – pokolenie epohi FGOS* [Generation Z – the generation of the FGOS era]. *Innovacionnye proekty i programmy v obrazovanii – Innovative projects and programs in education*. Vol. 2. Pp. 24–30. (In Russian).

12. Fel'dshtejn, D. I. (2013) Problemy` formirovaniya lichnosti rastushhego cheloveka na novom istoricheskom e'tape razvitiya obshhestva [The problems of personality formation of a growing person at a new historical stage in the development of society]. *Obrazovanie i nauka – Education and science*. Vol. 9 (108). Pp. 3–23. (In Russian).
13. Fel'dshtejn, D. I. (2008) *Trudnyj podrostok* [A difficult teenager]. Moscow: Izdatel'stvo Moskovskogo psixologo-social'nogo instituta; Voronež: Izdatel'stvo NPO "MODEK". (In Russian).
14. Cherneckaya, N. I. (2012) Osobennosti razvitiya tvorcheskogo myshleniya v mladshem shkol'nom i podrostkovom vozraste [Features of the development of creative thinking in primary school and adolescence]. *Koncept – Koncept*. Vol. 8. Pp. 84–91. (In Russian).
15. Shamis, E. M., Nikonov, E. N. (2016) *Teoriya pokolenij: neoby`knovenny`j lks* [Generation Theory: The Extraordinary X]. Moscow: Universitet «Sinergiya». (In Russian).
16. E'l'konin, D. B. (1989) *Izbranny`e psixologicheskie trudy* [Selected psychological works]. Moscow: Pedagogika. (In Russian).

Личный вклад соавторов
Personal co-authors contribution
50/50 %

Информация об авторах

Платонова Светлана Михайловна – кандидат педагогических наук, доцент, Ленинградский государственный университет имени А. С. Пушкина, Санкт-Петербург, Российская Федерация, ORCID ID: 0009-0007-2352-0358, e-mail: svetplat@mail.ru

Глухова Наталья Павловна – учитель, ГБОУ № 525 с углублённым изучением английского языка, Санкт-Петербург, Российская Федерация, ORCID ID: 0009-0004-0074-3776, e-mail: glukhova.n.p@mail.ru

Information about the authors

Svetlana M. Platonova – Cand. Sci. (Ped.), Assistant Professor, Pushkin Leningrad State University, Saint Petersburg, Russian Federation, ORCID ID: 0009-0007-2352-0358, e-mail: svetplat@mail.ru

Natalya P. Glukhova – Teacher, State Budgetary Educational Institution No. 525 with in-depth study of the English language, Saint Petersburg, Russian Federation, ORCID ID: 0009-0004-0074-3776, e-mail: glukhova.n.p@mail.ru

Поступила в редакцию: 05.05.2025
Принята к публикации: 30.05.2025
Опубликована: 30.06.2025

Received: 05 May 2025
Accepted: 30 May 2025
Published: 30 June 2025